

~~GENESIS~~

DAWN OF A NEW DAY



RetroWorks

JTF 2010

MSX

Manual de instrucciones
Instructions manual

Genesis: dawn of new day

Nunca se tomaron demasiado en serio la amenaza Dork. Primero pensaron que no se atreverían a atacar, después que les venceríamos fácilmente... la humanidad nunca escarmienta. Ahora la Tierra está invadida por esas infectas criaturas, y tú eres el piloto encargado de salvarla. ¿No te suena eso de alguno de los simuladores de combate en los que te entrenabas?





Pero la cosa no podía ser tan sencilla, no. Al empezar el ataque se diseñó el arma definitiva, que podría librarnos de los Dork: la nave Genesis. Pero, ¿para qué construirla en la Tierra? Eso sería demasiado sencillo. Mucho mejor subcontratar el trabajo a otros planetas, y luego ya ensamblaríamos nosotros la nave. Claro, nunca contaron con que la invasión sería tan rápida, y que alguien tendría que ir a recoger las piezas de la Genesis... Adivina quién.



Así están las cosas. Estás a los mandos de tu vieja nave, en un hangar secreto, preparándote para intentar escapar de la Tierra, recorrer cinco planetas para recoger las piezas de la Genesis, ensamblarla y finalmente volver a casa, para liberar tú solo a tu planeta de una invasión de alienígenas cabreados.



Objetivo del juego

Tu misión es sencilla: matar a todos los enemigos posibles, escapando vivo en el intento. Primero debes escapar de la Tierra, para recorrer cinco planetas y recoger en cada uno una pieza de la Genesis. Cuando hayas ensamblado la nave, volverás en ella a la Tierra, para liberarla de la amenaza Dork.

Tu nave posee dos tipos de disparo: el disparo normal, que usarás para lanzar las armas que equipe tu nave en cada momento, y una bomba debarrido, que eliminará todos los enemigos que se encuentren en tu radio de visión. Para activar la bomba de barrido, debes mantener pulsado el botón de disparo, hasta que se llene una barra de energía que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla. La bomba se lanzará en cuanto dejes de pulsar el botón de disparo. Posees un número ilimitado de disparos normales, y un número muy limitado de bombas de barrido, así que úsalas con inteligencia.

A lo largo de los distintos planetas encontrarás cápsulas que, al ser disparadas, liberarán mejoras para tu nave. Estas mejoras estarán determinadas por el carácter que se encuentre dentro del power-up:



Añade una bomba de barrido a tu inventario.



Duplica la capacidad de disparo de tu nave. Ten en cuenta que, si cambias de arma, volverás a la capacidad normal de disparo.



Tres disparos a la vez.



Láser, de gran capacidad destructiva.



Misil. Orientado por calor, se dirigirá directamente a tus enemigos.



Bomba, que se añade a un disparo normal.



Megadisparo. Poco se sabe de las posibilidades de este arma, sólo te han comentado que está basada en la tecnología alien y es especialmente destructora.

Controles

Podrás controlar tu nave usando las teclas de cursor y espacio como disparo, o un joystick en cualquiera de los puertos.

Cursores



Espacio



Inercia: i

Sonido: s

En el menú principal, pulsa disparo en el control seleccionado, y el juego lo detectará automáticamente.

Puedes decidir si quieres que tu nave se comporte conforme a las leyes físicas de la **inercia** o no, pulsando la tecla “I” en el menú principal. También puedes seleccionar el tipo de **sonido** durante el juego (música y efectos, sólo música, sólo efectos, silencio), pulsando la tecla “S” en el menú principal. En la versión física esta opción no está disponible, al poder disfrutar del doble chip PSG.

El menú principal tiene algún otro secreto oculto... ¡Prueba a descubrirlo!

Consejos

No siempre es buena idea intentar eliminar a todos los enemigos. Una retirada a tiempo es una victoria.

En ocasiones deberás probar diferentes caminos en un nivel. Explora todas las opciones, hay caminos mucho más sencillos que otros.

Los enemigos de final de fase, aunque parezcan invencibles, siguen pautas de comportamiento relativamente simples. Si las descubres, conocerás sus debilidades.

Insiste, insiste e insiste. Puedes conseguirlo.



Instrucciones de carga y notas de compatibilidad

El juego es compatible con cualquier ordenador de la norma MSX que tenga al menos 32 KB de RAM. En modelos MSX2 y posteriores podrás disfrutar de efectos exclusivos, como paletas especiales y otros extras. Para cargar el juego, apaga el ordenador, inserta el cartucho en cualquier slot y enciéndelo.

Si eres usuario de emulador, ten en cuenta que algunas versiones de C-BIOS tienen un bug que hace creer al juego que está funcionando en un modelo PAL cuando en realidad es NTSC, lo cual causa problemas de sincronización y otros posibles fallos. Es el caso de la versión de C-BIOS distribuida por defecto con BlueMSX 2.8.2. La versión 0.25 incluida con OpenMSX 0.8.1 no presenta ese bug.

Créditos

Idea y código: utopian

Gráficos: sejuan, anjuel, pagantipaco

Música, efectos de sonido, player: WYZ

Betatesting: tbrazil, Ivanzx, Metalbrain y el resto del equipo de RetroWorks

Testeo adicional versión MSX: Guillian, Fran_Friki

Dedicado a Rafa. Espero que cuando seas mayor puedas probarlo y disfrutarlo.

Dedicado también a la memoria de Johnatan "Joffa" Smith. Espero haber llegado al menos a la suela de tus zapatos, y que el juego sea digno de dedicártelo.



Agradecimientos

A Derek Smith, Jonathan Cauldwell, Rusell Kay, y todos quienes comparten sus conocimientos y su código. Este juego difícilmente habría sido posible sin vosotros.

A todos los que en algún momento han aportado, aunque sea una mínima idea, a este juego. Gracias por haber hecho realidad un sueño.



Genesis: dawn of new day

They never took the Dork menace very seriously. First they thought they would never dare to attack, then that we would easily beat them... mankind never learns. Now the Earth is invaded by those creatures, and you are the pilot in charge of saving everyone. Does it sound familiar to you? Maybe one of those combat simulators said something similar.





But things could never be that easy. When they first attacked, the definitive weapon was designed, something that could free us from the Dork: the Genesis spaceship. But, why building it in the Earth? That would be too simple. It is much better to outsource the job to other planets, and then we would assemble the ship. Well, they never expected the invasion to be that fast, and they did not think that someone would have to go and collect the Genesis parts... Guess who.



So this is the situation. You are on your good old spaceship, in a secret hangar, getting ready to try to escape from Earth, visit five planets to gather the Genesis parts, assemble it and finally come back home, to free the planet from an angry alien invasion... all on your own.



The game

Your mission is quite simple: kill as many enemies as possible, while trying to stay alive. First, you must escape from Earth, to visit five planets and get a part of the Genesis on each one. Once you have successfully assembled the spaceship, you will use it to get back to Earth and free us from the Dork menace.

Your ship has two different shoot types: normal shoot, which will be used to fire the weapons equipped by your ship at any time, and a megablast, which will kill every enemy around you. To activate the megablast, keep the fire button pressed, until the power bar located on the lower-right side of the screen is filled up. The blast will be launched when you release the fire button. You have an unlimited number of normal shoots and a very limited amount of available megablasts, so use them wisely.

Somewhere in the planets you will find capsules that, when shot, will release power ups for your ship. Those power ups are determined by the character found inside them:



Add a megablast to your inventory



Doubles the shooting capacity of your ship, so you will be able to shoot twice as many shoots without reloading.



Triple shoot



A highly destructive laser.



Homing missile. It will go directly to your enemies, following their heat trace.



Bomb, added to your normal shoot.



Megashoot. Little is known about the capabilities of this weapon. All we know is that it is based on alien technology and has a great destructive power.

Controls

You may control your ship using the cursor keys and <space> to shoot, or a joystick in any port.

Cursor keys



Space



Inertia: i
Sound: s

Press fire on the main menu, and the game will automatically detect which type of control you are using.

You may decide if your ship will move with or without **inertia**, pressing “I” on the main menu. You may also decide the type of in-game **sound** (music&FX, only music, only FX, silence), pressing “S” on the main menu. This option is not available in the cartridge version, since you can enjoy the double PSG.

The main menu has some hidden secret, try to find it!

Some words of advice

Do not always try to kill all enemies.

Sometimes you will find alternative paths in a level. Explore all options, some paths are way easier.

Final enemies, even though they look invincible, follow some simple behaviour rules. If you can understand them, you will know their weak points.

Insist, insist and insist. You can get it.



Loading instructions and compatibility notes

The game is compatible with any MSX computer with at least 32 KB of RAM. Users of MSX2 and later models will enjoy exclusive effects, such as enhanced palettes and other extras. To load the game, switch off your computer, insert the cartridge on any slot, and power up your computer.

If you are an emulator user, keep in mind that some C-BIOS versions are buggy and make the game believe it is running on a PAL computer when it is in fact NTSC, causing synchronization and other potential issues. This is known to happen in the C-BIOS version distributed with BlueMSX 2.8.2. C-BIOS 0.25 included with OpenMSX 0.8.1 does not show this bug.

Credits

Idea and code: utopian

Graphics: sejuan, anjuel, pagantipaco

Music, sound effects, player: WYZ

Betatesting: tbrazil, Ivanzx, Metalbrain and the rest of the RetroWorks team.

Additional MSX version testing: Guillian and Fran_Friki

Dedicated to Rafa. I hope someday you will play this game and have some fun with it.

Also dedicated to the loving memory of Johnatan "Joffa" Smith. I hope this is good enough to be worth your time, wherever you are.



Thanks

To Derek Smith, Jonathan Cauldwell, Rusell Kay, and everyone else sharing their knowledge and code. Probably this game would have never existed without you.

To anyone who has taken the time to provide even the smallest idea or hint to this game. Thank you for having made this dream come true.



GENESIS

Dawn of a New Day

press fire to start

© 2012 Retroworks

Inertia: On

Music and FX





~~GENESIS~~

DAWN OF A NEW DAY



RetroWorks 2012